

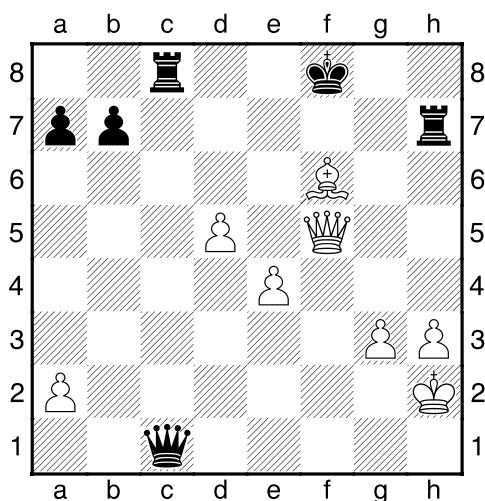
Taktika v šachovej partii

Po každom ťahu sa pozícia na šachovnici mení a obaja hráči sa snažia v mysli predvídať ďalší priebeh partie. Pod **taktikou** v šachu rozumieme pomerne krátke postupnosti ťahov – **varianty**, ktoré sa často na šachovnici vôbec neobjavia, prebiehajú iba v mysli šachistu. Taktika využíva dočasnú výhodu harmonicky rozložených figúr na získanie trvalejšej výhody, napr. mat, zisk materiálu, výhodné zjednodušenie pozície, záchranu ohrozenej pozície v partii pomocou patu, večného šachu alebo opakovania ťahov. Základným nástrojom taktiky je **hrozba**. Pod ňou rozumieme možnosť súpera v ďalšom ťahu, ktorým by si výrazne zlepšil postavenie. Základné hrozby, ktoré musíme sledovať po každom ťahu sú **šach a zisk materiálu**. Hrozbou je samozrejme aj mat, ale to je zároveň aj šach. Hrozba šachu nemusí byť smrteľná, ale núti nás v ďalšom ťahu naň reagovať, teda výber nášho nasledujúceho ťahu je veľmi obmedzený. Zisk materiálu je tiež vážnou hrozbou, materiálna prevaha vo veľkej väčšine prípadov zaručuje víťazstvo. Takto pomocou hrozieb môžeme niektoré súperove ťahy vynútiť – **forsírovať**, vznikajú forsírované varianty. Na konci forsírovaného variantu sa často stane, že brániaca strana už nie je schopná čeliť hrozbám a útočiaci strana dosiahne svoj cieľ.

Ak sme na ťahu my, hrozby súpera najľahšie zistíme tak, že mu v mysli odovzdáme právo ťahu. Na každú jeho hrozbu (šach, branie materiálu, iné hrozby) by sme mali mať pripravený protiťah, ktorý hrozbe zamedzí alebo aspoň zníži jej účinok.

Chajes,O – Tartakower,S

Karlovy Vary 1911

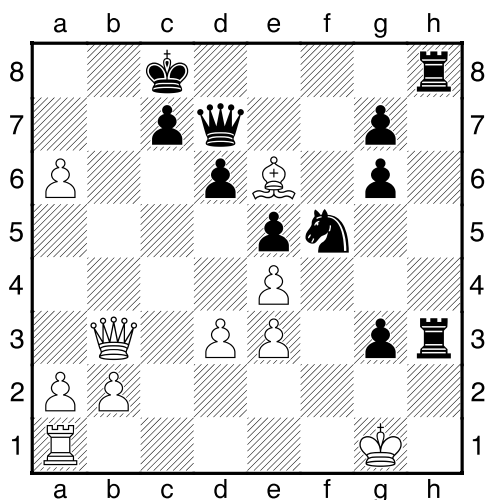


Najúčinitejším vynuocovacím prostriedkom je napádanie súperovho kráľa šachovaním. V tomto príklade biely postupne premiestňuje svoje figúry na najlepšie pozície **s tempom**, teda čierny ako keby stál na mieste. Tento na prvý pohľad

jednoduchý postup si však vyžaduje veľkú presnosť, veď keby sa bielému šachy minuli, čierny by vykonal svoju hrozbu 1... Vc2# 41.Sc3+ Biely nemôže vziať nechránenú vežu 1.Dxh7? kvôli 1...Vc2#. A tak najprv s tempom prerušuje c-súpelec. 41...Ke7 Nepomáha ani 41...Vf7 42.Dxc8+ Ke7 43.Sb4+ Kf6 44.Dxc1+- s veľkou materiálnou prevahou bielo. 42.De6+! Nepresné by bolo 42.Dxh7+? Kd6 43.Sb4+ Ke5 a čierny kráľ by sa zbavil prenasledovania. 42...Kd8 Ústup kráľa na druhú stranu prehráva ešte rýchlejšie 42...Kf8 43.Dxc8+ Kf7 44.Dd7+ Kf8 45.Sb4+ Kg8 46.De8+ Kg7 47.Sf8+ Kf6 48.De6+ Kg5 49.Df5#. 43.Sf6+! Kc7 44.Se5+ Kd8 Biely vďaka umnému šachovaniu zbavil čierneho kráľa možnosti ukryť sa na dámskom krídle útekem cez pole c7. Teraz už môže zobrať nekrytú vežu. 45.Dg8+ Kd7 46.Dxh7+ Ke8 Nepomáha 46...Kd8 47.Sf6+ Ke8 48.De7# 47.Dg8+ Ke7 Aj po 47...Kd7 dostane čierny mat 48.Df7+ Kd8 49.Sf6#. 48.d6+ Kd7 49.Dg4+ Ke8 50.De6+ Kf8 51.De7+ Kg8 52.Dg7# 1-0

Rosenthal,S – Zukertort,J

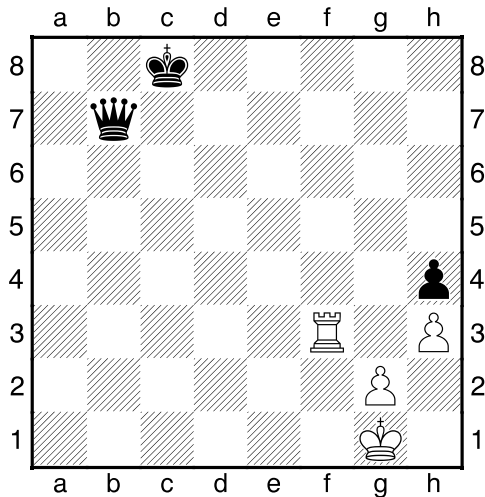
Paris (8), 11.07.1878



Čierneho pozícia vyzerá beznádejne, jeho dáma je viazaná, čierny kráľ je v nebezpečenstve a biely pešák je už na 6.rade, ale čierny má prevahu v bojových silách na rozhodujúcom úseku šachovnice – kráľovskom krídle. Otázkou je, či môžu čierne veže a jazdec účinne ohroziť bielo kráľa. 23...Vh1+ 24.Kg2 V8h2+ 25.Kf3 Vf2+ 26.Kg4 Vh4+ Ešte rýchlejšie viedlo k cieľu 26...Jxe3+! 27.Kxg3 (Aj po 27.Kg5 Vh5+ 28.Kxg6 Vh6+ 29.Kg5 Vxe6-+ biely prehrá) 27...Vg2+ 28.Kf3 Vh3+ 29.Bxh3 Dxh3# 27.Kg5 Vh5+ 28.Kg4 Po 28.Kxg6 Vh6+ 29.Kg5 Vxe6-+biely kráľ unikne na chvíľu šachovaniu, ale pozíciu tým nezachráni 28...Jxe3+! 29.Kxg3 Vg2+ 30.Kf3 Vh3+! V tomto ťahu je hlavná pointa hry čierneho. Biely musí ponúknuť vežu vziať strelcom, ale potom sa uvoľní čierna dáma z väzby a zapojí sa s rozhodujúcim efektom do hry 31.Bxh3 Dxh3# 0-1

Domáce úlohy

Úloha č.1

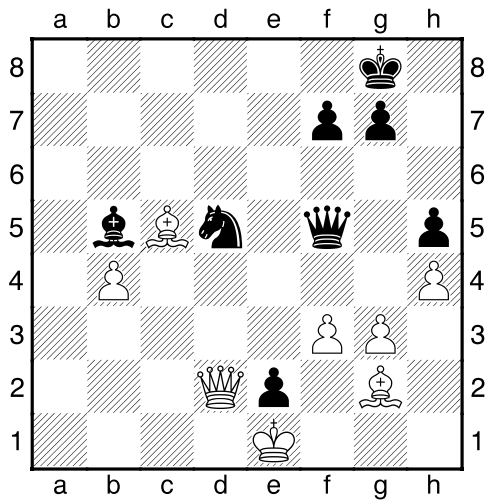


Biely na ťahu.

Úloha č.2

Kneževič – Kasparov

Banja Luka 1979



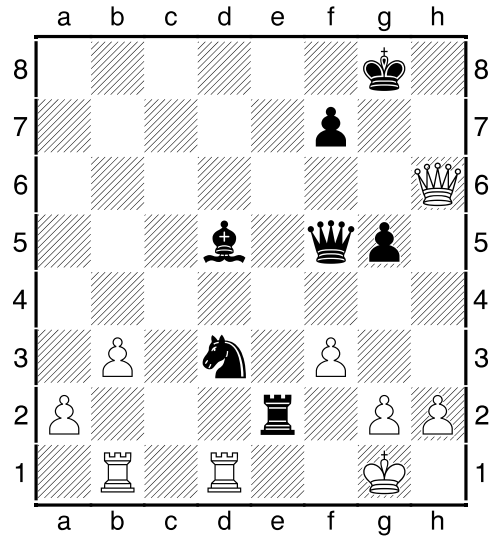
Čierny na ťahu.

Dokážete zakončiť partiu ako Garri Kasparov
- 13.majster sveta?

Úloha č.3

Kiselev – Morozevič

Moskva 1992



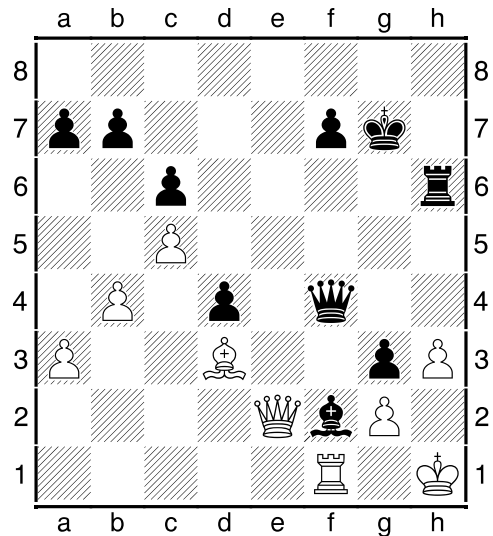
Čierny na ťahu.

Nájdite jeho forsírovanú výhru!

Úloha č.4

Lékó – Blatný

Kecskemét 1991



Čierny na ťahu.

Ako najrýchlejšie ukončí partiu v svoj
prospech?